

Gabriel Bensch

## Der Drache im Kulturpalast

Integrative Innenarchitektur für die Zentralbibliothek  
Dresden

in

Hauke, Petra (Hg.): Öffentliche Bibliothek 2030.

Herausforderungen – Konzepte – Visionen, Bad Honnef : Bock  
+ Herchen Verlag, 2019, S. 115-122



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung –  
Nicht kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen

4.0 International Lizenz (CC BY-NC-SA 4.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

**DOI (Aufsatz) auf dem edoc-Server: <https://doi.org/10.18452/20205>**

**DOI (Gesamtband) auf dem edoc-Server: <https://doi.org/10.18452/19927>**

Gefördert aus dem Open-Access-Publikationsfonds  
der Humboldt-Universität zu Berlin

# Der Drache im Kulturpalast

## Integrative Innenarchitektur für die Zentralbibliothek Dresden

GABRIEL BENSCH

*Der Dresdener Kulturpalast, 1969 mit einem multifunktionalen Saalkonzept eröffnet, 2008 in die Denkmalliste des Freistaates Sachsen aufgenommen, beherbergt heute, nach Abschluss einer mehrjährigen Umbauphase, neben einem Konzertsaal, einem Kabarett-Theater und Serviceeinrichtungen die neue Zentralbibliothek, eine Fusion der medien@age mit der Haupt- und Musikbibliothek der Stadt. Für die Innenraumgestaltung der Kinder- und Jugendbereiche entwarf das Architekturbüro Bensch Horezky individuell gestaltete Sondermöbel, die den modernen Erfordernissen eines auf die Zukunft gerichteten Bibliotheksangebotes gerecht werden sollten.*

Keywords: Öffentliche Bibliothek; Dresden; Innenarchitektur; Kinderbibliothek; Jugendbibliothek

### Einleitung

Die Aufgaben und Funktionen von Öffentlichen Bibliotheken haben sich in den letzten Jahren stark gewandelt und dieser Transformationsprozess ist noch lange nicht, wenn überhaupt jemals, abgeschlossen. Gerade im Bereich der Technik und der digitalen Medien sind die Entwicklungen inzwischen so rasant, dass manches bereits während der Planungsphase schon wieder veraltet ist. Aber nicht nur die inzwischen alle Lebensbereiche beeinflussende Digitalisierung stellt die Planer und Gestalter vor besondere Herausforderungen, sondern vor allem auch der Anspruch der Bibliothek ein „Dritter Ort“ im öffentlichen Raum zu sein. Vor allem der Wunsch, die Mitarbeiter und Nutzer partizipativ einzubinden, hat einen großen Einfluss auf den Planungsprozess. Im Folgenden Beispiel soll gezeigt werden, welchen besonderen Herausforderungen sich Auftraggeber und Planer heutzutage stellen müssen.

Für die neuen Räume der Städtischen Bibliotheken Dresden im umgebauten Kulturpalast wurden Sondermöbel für die Bereiche Kinder und Jugend gestaltet. Die Möbel sollten verschiedene Funktionen bereitstellen, wie beispielsweise

Spielkonsolen zum Ausprobieren, Abspielplätze für Filme bieten oder einfach zum Aufenthalt einladen und so die reguläre Ausstattung ergänzen.

Formalgestalterisch sollten sich die Möbel einerseits auf die Innenarchitektur von Gerkan, Marg und Partner (GMP) beziehen, aber andererseits auch bewusst damit brechen, um die beiden Zielgruppen direkt anzusprechen. Kinder und Jugendliche sollten intuitiv verstehen können, dass es an diesem Ort ein Angebot für sie gibt, und sich zum Verweilen eingeladen fühlen. Darüber hinaus sollten die Möbel einen so expressiven Charakter besitzen, dass sie als Wahrzeichen für die beiden Bereiche wirken.

Die Städtischen Bibliotheken starteten die Ausschreibung der Designplanung mit einer gut durchdachten, präzise und vollständig formulierten Aufgabenstellung, wie man sie von Bauherren nur selten bekommt. Deutlich war spürbar, dass die Auftraggeber bereits Erfahrungen mit Einrichtungsprojekten gesammelt hatten. Ohne weitere Nachfragen war es uns problemlos möglich, bis Dezember 2015 einen Wettbewerbsbeitrag zu gestalten, der die formale Grundlage für alle weiteren Entwürfe liefern sollte.



Abb. 1: Bücherdrache. © S. Döring.

Um den gewünschten Bezug zu den Entwürfen von GMP zu schaffen, wurden die gleichen Materialien und damit auch ähnliche Fertigungstechniken verwendet wie für die bisherigen Ausbauten. Die Möbel bestehen aus mit HPL beschichteten Holzwerkstoffplatten in denselben Farben wie die Regalumrahmungen, Theken und Tische. Allerdings brechen die Sondermöbel mit den Formen des sonstigen Innenausbaus, dekonstruieren diesen geradezu, indem sie so wirken, als wären die Bücherregale zerschnitten und neu zusammengesetzt worden. Dabei

sind die polygonalen Körper auch ein wenig von den kristallinen Strukturen der Decke im Konzertsaal im selben Haus des Kulturpalastes inspiriert. Formal wären dreieckige Flächen noch passender gewesen, allerdings ließen sich diese nicht mit vertretbarem Aufwand bauen.

## Kinder- und Jugendbereiche – Gemeinsamkeiten und Unterschiede

Auch wenn die Objekte für den Kinder- und Jugendbereich eine gemeinsame Formensprache besitzen, sind Unterschiede offensichtlich und gewollt. Für die Zielgruppe der Kinder wurden leicht erkennbare Konturen gestaltet. So erinnert der Konsolenspielflatz in diesem Bereich an einen Papierflieger, an den sich ein Roboter mit langen Armen anlehnt.

Die Sitz- und Leselandschaft wurde als übergroßer Drache ausgebildet, der als Märchen- oder Fantasy-Figur für den Kinderbereich stehen kann. Der Körper des Drachens schlängelt sich um kleine Sitzpodeste. Der Kopf ist so groß, dass in die Tiefen des Mauls Büchertröge eingebaut werden konnten.



Abb. 2: Spielekonsole im Kinderbereich. © S. Döring.

Die Gestaltung der Möbel im Bereich Jugend ist im Vergleich dazu etwas abstrakter, auch wenn der Konsolenspielflatz noch stark an ein Raumschiff erinnert und so Assoziationen zu den typischen Science-Fiction-Designs vieler Konsolenspiele weckt.

Das sogenannte „Chill-out-Möbel“ lässt sich in seiner Form schon viel schwerer beschreiben und ist noch stärker aus den verschiedenen Funktionen heraus entwickelt. Hier geht das normale Sitzen am Tisch in eine sofa-ähnliche Liegefläche über, die man einzeln oder gemeinsam nutzen kann. Am Kopfende befinden sich zwei Filmkabinen, in die gerade zwei Personen passen.

Für die Manga-Lounge wurden Bankmöbel und Beistelltische entwickelt. Die Tische haben unterschiedliche Höhen, die höhere Variante eignet sich auch gut zum Sitzen. Die Bänke können, ergänzt durch Sitzsäcke, frei zu Sitzgruppen zusammengestellt werden, die zur jeweiligen Situation passen. Genauso ist der Brettspielbereich gestaltet. Dort funktionieren die Tische sowohl zusammengeschoben als auch auseinandergerückt und sind dadurch für verschiedene Gruppengrößen nutzbar.



Abb. 3: Manga-Lounge. © S. Döring.

## Die besondere Herausforderung: das Budget

Neben der besonderen Aufgabenstellung zum Entwurf und der Integration von Medientechnik stellte auch das relativ knappe Budget eine Herausforderung dar. Nach der ersten Entwurfsphase zeigte sich, dass die bisher angedachten Konstruktionen der Sondermöbel zu teuer werden würden. Deshalb vereinfachten wir die verschiedenen Objekte zugunsten einer „Plattenbauweise“ und nutzten die beschichteten Holzwerkstoffplatten als konstruktive und gestalterische Elemente.

Beim Bücherdrachen erwies sich beispielsweise die Statik des ursprünglichen Entwurfs mit einer hohen Krümmung des Drachenkörpers, unter dem Kinder hätten hindurchgehen können, als zu kompliziert. Die endgültige Variante wurde auf drei Baugruppen aufgeteilt, so als würde der Drache teilweise in den Boden eintauchen. Das war allerdings auch deshalb notwendig, weil durch die vorgesehene Fläche ein Fluchtweg verläuft, der entsprechend freigehalten werden musste.

Die Technik wurde so eingebaut, dass sie sich jederzeit leicht warten und ggf. austauschen lässt. So sind die Monitore zum Beispiel hinter revisionierbaren Blenden an Standardaufhängungen befestigt. Sollte ein Monitor ausgetauscht werden müssen, kann die Blende werkzeuglos abgenommen und das dahinterliegende Gerät abmontiert werden. Umlaufend ist genügend Spielraum eingeplant, sodass Maßtoleranzen durch Änderungen des Herstellers problemlos ausgeglichen werden können. Sollte die Blende danach angepasst werden müssen, ist das durch einen Tischler ohne großen Aufwand möglich.



Abb. 4: Chill-Out-Möbel. © S. Döring.

## Engagierte Beteiligung der Bibliotheksmitarbeiter

Insgesamt zog sich der Entwurfsprozess über ein halbes Jahr hin, was nicht ungewöhnlich für Projekte mit dieser Komplexität ist. Aufgrund ihrer schwierigen Geometrien waren die Objekte für eine rein zeichnerische Annäherung nicht geeignet und mussten von Anfang an aufwendig als 3D-Körper am Rechner entworfen werden. Entsprechend zeitintensiv gestalteten sich Entwurfsänderungen.

Im Nachhinein erwies es sich als vorteilhaft, dass die Städtischen Bibliotheken den Wettbewerb 17 Monate vor der Eröffnung, also zu einem frühen Zeitpunkt gestartet hatten. So konnte die Abstimmung der Entwürfe und der mitlaufenden Kalkulation mit den Projektbeteiligten ohne zu großen Zeitdruck und in einer hohen Qualität erfolgen.

Von Anfang an wurden die Möbel unter engagierter Beteiligung der Bibliotheksmitarbeiter entwickelt. So waren zu den regelmäßigen Präsentationen und Diskussionsrunden auch die Fachkräfte der jeweils betroffenen Bereiche anwesend. Außerdem wurden die Visualisierungen Kindern und Jugendlichen gezeigt und das Feedback in die nächste Stufe des Designs eingearbeitet.

Nach inzwischen über einem Jahr Nutzung haben sich die Sondermöbel bis auf ein paar Kleinigkeiten bewährt. In der Ausführung zeigten sich nur geringfügige Mängel, wie z. B. teilweise zu kleine Lüftungsschlitze im Inneren oder schlecht schließende Klappenbeschläge, die leicht behoben werden konnten. Warum die große Liegefläche des Chill-Out-Möbels kaum benutzt wird, ist den Mitarbeitern der Bibliothek bisher noch nicht klar, und die Abmaße der Tische im Brettspielbereich hätten auch etwas größer sein können. Überwiegend werden die Möbel jedoch sehr gut angenommen und mit großer Selbstverständlichkeit benutzt.

## Komplexe Anforderungen

Das Beispiel Dresden zeigt, wie komplex die Anforderungen an die zeitgemäße Innenarchitektur und Einrichtung von Bibliotheken inzwischen geworden sind. Das hat auch Konsequenzen für den Planungsprozess.

Im alten Rollenverständnis ist der Architekt und Designer der Experte, der die Anforderungen des Auftraggebers aufnimmt und diese anschließend in einen Entwurf überführt, der möglichst alle vorher ermittelten Kriterien erfüllt. Dabei sollen das neue Gebäude und die entsprechende Innenarchitektur natürlich auch Ausdruck des künstlerischen Gestaltungswillens darstellen und somit zu einer vorzeigbaren Referenz des eigenen Schaffens werden.

Auch wenn dieser Ansatz in der Architektur durchaus seine Berechtigung hat, so fordert ein partizipatives Design ein völlig anderes Rollenverständnis des Architekten oder Gestalters. Dieser ist nunmehr weniger Künstler, der ein nach seinen Vorstellungen gestaltetes Werk abgeliefert, sondern vor allem Moderator und damit Vermittler der verschiedenen Interessen aller Projektbeteiligten, die Nutzer eingeschlossen.

Je komplexer und größer die Projekte werden, umso wichtiger wird es, die Mitarbeiter und zukünftigen Nutzer schon in den Planungsprozess einzubinden und möglichst durch eine gezielte Kommunikation auch nach außen zu begleiten. Natürlich müssen die hierfür benötigten Ressourcen eingeplant und bereitgestellt werden. Es ist wichtig, die Erwartungshaltung der Nutzer, d. h. sowohl des Bibliothekspersonals als auch des Bibliothekspublikums, durch gezielte Einbindung und Ansprache zu berücksichtigen und ggf. zu steuern.

Auch sollten die Planer, wenn irgend möglich, bei Ausschreibung und Vergabe mitwirken. Das scheint selbstverständlich, ist aber allzu oft nicht der Fall. Häufig haben die Vergabestellen Probleme, sobald es nicht um konventionelle Architekturleistungen geht. Gerade bei Innenausbauten mit integrierter Technik fehlt oft das Fachwissen, um korrekte Leistungsverzeichnisse zu erstellen und zu prüfen.

Abb. 5: Spielekonsole Jugend. ©S. Döring.



Für entsprechende Projekte sollte großzügig Zeit eingeplant werden. Im Beispiel der Zentralbibliothek Dresden wurde 17 Monate vor der Eröffnung mit der Planung begonnen. Allein das Vergabeverfahren kann mitunter bis zu drei Monate an Zeit beanspruchen. Unter Umständen kann es auch Wochen oder sogar Monate kosten, die geeigneten Firmen für das Projekt zu finden. Die Entwurfsplanung der Sondermöbel der Zentralbibliothek Dresden wurden in 3D-Technik erstellt, entsprechend musste der Nachunternehmer in der Lage sein, diese Daten weiterzubearbeiten, wozu auch heutzutage längst nicht jeder Handwerksbetrieb in der Lage ist. Hat man die geeigneten Partner gefunden, kann es immer noch sein, dass man je nach Konjunkturlage Monate auf die Ausführung warten muss.

Dem Thema Bemusterung und Prototypenbau kommt eine besondere Bedeutung zu, insbesondere wenn Technik verbaut wird. Bei komplexen Innenausbauprojekten empfiehlt es sich zudem, die Objekte mit den Betroffenen zu testen und die Ergebnisse in den Entwurf einfließen zu lassen. Das bedeutet aber auch, dass im Idealfall bereits in der Planungsphase mit den entsprechenden Nachunternehmern zusammengearbeitet wird. Diese Unternehmen müssen dann schon vor der eigentlichen Vergabe für diese Leistungen beauftragt werden. Das heißt,



bei den Abläufen von der Planung eines Projekts bis zu seiner Umsetzung handelt es sich in der Regel nicht um einen linearen Prozess, sondern es sind immer wieder Schleifen und Iterationen notwendig, um zu einem idealen Ergebnis zu kommen. Das betrifft auch die Kosten- bzw. Budgetverteilung. Nach unserer Erfahrung kommt es immer wieder zu Änderungen und Neubewertungen, wenn die tatsächlichen Kosten feststehen. Diese Änderungen ziehen zwangsläufig Anpassungen des Designs nach sich, die unter Umständen wieder neu getestet und diskutiert werden müssen.

Nach der Fertigstellung ist das Projekt dann noch lange nicht am Ende. Erst mit der Nutzung müssen sich alle Details aus der Planung beweisen und fast immer gibt es noch den einen oder anderen Nachbesserungsbedarf. Hier ist es natürlich vorteilhaft, wenn die Planer auch weiterhin zur Verfügung stehen, können sie doch meist am effektivsten neue Lösungen erarbeiten.

## Fazit

Man muss sich eine Bibliothek als Organismus vorstellen, der lebt, atmet, altert und sich verändert. Dem gilt es gerecht zu werden mit einer Raumgestaltung, die sich einerseits anpasst an die Bedürfnisse der späteren Nutzer, es aber auch versteht, die Nutzer ggf. von neuen, zukunftsweisenden Denkansätzen zu überzeugen, die von tradierten Vorstellungen abweichen, dafür aber neue Optionen eröffnen, die dem gerade bei Öffentlichen Bibliotheken stattfindenden Paradigmenwechsel und den daraus resultierenden Transformationsprozessen hin zu einer Bibliothek, die gerüstet ist das nächste Jahrzehnt, entsprechen.

## Literatur und Internetquellen

Bensch Horezky GbR. (o. D.). Homepage. <https://www.bensch-horezky.de>

Die neue Zentralbibliothek Dresden im Kulturpalast. (2017). *BIS, Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen*, Sonderheft, (August). <https://www.bibo-dresden.de/media/download/pdf/die-neue-zentralbibliothek-dresden-im-kulturpalast.pdf>

Rabe, R. (2017). Anspruchsvolles Projekt in bester Lage: Die neue Zentralbibliothek Dresden. *BuB, Forum Bibliothek und Information*, 69 (8/9), 478–483. <https://b-u-b.de/archiv/>

Städtische Bibliotheken Dresden. (o. D.). *Zentralbibliothek im Kulturpalast*. <https://www.bibo-dresden.de/de/standorte/zentralbibliothek.php>

Die zitierten Internetquellen wurden zuletzt am 16.01.2019 aufgerufen.